初音ミク HATSUNE MIKU Project DIVA f 2nd

Manual de Instrucciones

初音ミク HATSUNE MIKU Project DIVA F 2nd

Índice

Antes de Empezar 3
Empezar a Jugar 9
Cross-Save 12
Usar MP3 16
Other (Otras opciones) 17
Rhythm Game (Juego de Ritmo) 21
Customize (Personalizar) 32
DIVA Room (Sala DIVA) 37
Shop (Tienda) 42
AR Mode (Modo realidad aumentada) 43
Records (Historial) 45
Contenido Adicional 47
Edit Mode (Modo Edición) 49
Network (Juego en Red) 76

* A excepción de algunos modos, las funciones en red del sistema de entretenimiento portátil PlayStation®Vita podrían quedar inactivas de manera ocasional. Si esto ocurriera, aparecerá una alerta en la pantalla. Vuelve a la pantalla LiveArea™ para volver a conectarte.

3 Antes de Empezar

4 Antes de Empezar

5 Antes de Empezar

Antes de empezar

Este juego incluye las funciones detalladas a continuación. Comprueba la configuración guardada antes de continuar.

Reloj: este juego utiliza el reloj interno del sistema PlayStation®Vita. Asegúrate de que la hora marcada es la correcta.

Guardar: además de la función de guardado automático, puedes usar Cross-Save para guardar partidas con la versión del juego del sistema PlayStation®3. Consulta la p. 10 para más información.

Importar datos del juego anterior: puedes importar algunos datos de *Hatsune Miku: Project DIVA f* para el sistema PlayStation®Vita (p. 9).

Archivos MP3: consulta la p. 16 para más información sobre cómo usar los archivos MP3.

* Para más información sobre cómo poner el reloj en hora y gestionar los datos musicales, consulta el manual en línea del sistema PlayStation®Vita en http://manuals.playstation.net/document/

6 Antes de Empezar

Sistema PlayStation®Vita

✱ Puedes determinar la función del panel táctil trasero durante un juego de ritmo en Options (opciones).

7 Antes de Empezar

Controles del menú

Usa los botones de dirección para seleccionar las opciones del menú, o toca/desliza sobre la pantalla táctil de tu sistema PlayStation®Vita para confirmar tu selección.

Consulta las siguientes secciones para ver los controles del juego:

- Juego de ritmo ➔ p. 21
- Modo edición ➔ p. 49
- Juego en Red ➔ p. 76

8 Antes de Empezar

Botones de dirección	Realizar selección / Mover cursor
Botón ⊗	Confirmar selección
Botón ○	Cancelar / Volver a la pantalla anterior
Botón START	Empezar a jugar (en la pantalla del título) / Mostrar / Ocultar el menú de pausa
Botón L	Navegar por las listas de página en página / Cambiar la cámara en la Sala DIVA
Botón R	Navegar por las listas de página en página / Cambiar la cámara en la Sala DIVA

* Ten en cuenta que los controles cambiarán dependiendo del modo de juego. Echa un vistazo a los consejos que aparecen en la parte inferior de cada pantalla para ver qué otros controles puedes usar.

9 Empezar a Jugar

Pulsa el botón START en la pantalla del título y selecciona “NEW GAME” (nueva partida) o “LOAD GAME” (cargar partida) para empezar a jugar. En el Home Menu (menú principal), selecciona el modo al que quieras jugar.

Importar datos del juego anterior

Si tienes datos del juego anterior, *Hatsune Miku: Project DIVA f*, guardados en tu tarjeta de memoria, puedes importar los componentes y los objetos de personalización que habías desbloqueado con anterioridad. Solo podrás importarlos una vez. Puedes importar datos al seleccionar “NEW GAME” (partida nueva) o a través del menú “Other” (otros) ➔ “Import Previous Game’s Data” (Importar datos del juego anterior p. 20).

Puedes importar los datos de sistema del juego anterior desde sus respectivos espacios de guardado.

✱ Puedes importar datos de edición desde Edit Mode (modo edición, p. 49).

10 Empezar a Jugar

Guardar

Una vez hayas guardado tu progreso en el juego por primera vez, las siguientes se guardará en el mismo espacio. Puedes crear hasta tres archivos de datos de sistema. Si se activa la función de guardado automático al iniciar el juego, los datos se guardarán en la ranura seleccionada automáticamente. Si quieres guardar la partida manualmente selecciona “Other” ➔ “Save” (Guardar, p. 20) en el Home Menu (menú principal). Puedes alternar entre guardado manual y automático mediante “Game Options” (opciones de juego) en el menú “Other” (otros).

—Precaución al guardar datos—

- Una vez hayas guardado una partida, las siguientes que guardes sobrescribirán estos datos de sistema.
- Si el guardado automático está desactivado, perderás el progreso no guardado al volver a la pantalla del título.
- Se guardarán datos de sistema automáticamente al salir del Edit Mode (modo edición). Sin embargo, tendrás que guardar manualmente los datos de edición que hayas creado (p. 73).

Importar datos guardados de la versión japonesa

Si has jugado anteriormente a la versión japonesa de *Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd* puedes importar los datos de esa versión a la versión inglesa. Este proceso accede a los datos Cross-Save de la versión japonesa, de modo que primero debes ejecutar la opción de Cross-Save en la versión japonesa. Una vez hayas hecho esto, importa los datos desde la pantalla del título y selecciona "Import" (importar). Luego sigue las instrucciones en pantalla para importar los datos guardados de la versión japonesa.

—Cuidado al importar los datos guardados de la versión japonesa—

- Deberás estar conectado con PSN[SM] para importar los datos guardados japoneses.
- Cuando importes los datos guardados, estos se guardarán en el mismo espacio de datos guardados que usabas en la versión japonesa. **Ten en cuenta que los datos guardados ya existentes en este espacio se sobrescribirán.**
- Las categorías de datos guardados específicos que se importan de la versión japonesa son las mismas que las de los datos Cross-Save (p. 12).
- Ten en cuenta que el progreso importado solo se aplicará a tus datos guardados la primera vez que importes. Cualquier progreso posterior en la versión japonesa no se importará.
- **ATENCIÓN:** Si intentas importar datos guardados de la versión japonesa otra vez en un espacio que ya tiene datos Cross-Save ingleses existentes, tus datos importados se sobrescribirán al usar la función Cross-Save. Esto es porque los datos Cross-Save tienen prioridad sobre los datos importados. Si quieres importar datos guardados de la versión japonesa varias veces, tendrás que borrar los datos Cross-Save en la PSN[SM] antes de hacer esto, de modo contrario se perderá el contenido de los datos guardados importados. Para borrar los datos Cross-Save existentes, en la pantalla del título, selecciona "New Game" (partida nueva) y elige Cross-Save. Cuando te aparezca una ventana, selecciona la opción "Delete Cross-Save data and begin a new game" (Borrar datos Cross-Save y empezar partida nueva) para borrar los datos Cross-Save de un espacio concreto. Entonces ya podrás importar tus datos guardados de la versión japonesa otra vez.

12 Cross-Save

Puedes utilizar PSN[SM] para hacer un Cross-Save de tus datos guardados; esto te permitirá compartirlos con la versión de *Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd* para el sistema PlayStation®3.

Realizar un Cross-Save

Conéctate a PSN[SM] y guarda los datos de sistema para cualquiera de los sistemas en el servidor de *Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd*. Este servicio es gratuito. Contando con que uses la misma cuenta Sony Entertainment Network, los datos de sistema que hayas subido podrán utilizarse para jugar en ambos sistemas. También podrás utilizar los mismos datos de guardado en distintos sistemas PlayStation®3 y PlayStation®Vita.

13 Cross-Save

Opción ON/OFF (Activado/desactivado)

Puedes ajustar la configuración de Cross-Save en “Other” (otros) ➔ “Game Options” (Opciones de juego, p. 17). Las opciones para configurar esta función son “OFF” (desactivada), “Auto” (automático) o “Manual”. Cuando elijas “Manual”, podrás realizar Cross-Save bien al inicio, tras seleccionar los datos de sistema, o al seleccionar la opción “Save” (guardado) en el menú “Other” (Otros).

* Al activar el guardado automático y con Cross-Save configurado en “Auto” (automático), realizarás Cross-Save automáticamente siempre que vuelvas a la pantalla principal.

Espacio objetivo

Al activar Cross-Save, los datos de sistema guardados en el espacio de guardado seleccionado quedarán sincronizados en el mismo espacio numerado para ambas versiones, la del sistema PlayStation®3 y la del sistema PlayStation®Vita. Por ejemplo, Los “datos de sistema 1” de este juego quedarán sincronizados con los “datos de sistema 1” de la versión para el sistema PlayStation®3.

14 Cross-Save

Cargar datos de sistema desde el sistema PlayStation®3

Do you want to connect to the network and Cross-Save?
Cross-Save allows you to share save data between your PlayStation®Vita system and PlayStation®3 system by signing into "PSN" using the same Sony Entertainment Network account on both systems.
Yes
No

Para jugar usando datos de guardado de la versión para el sistema PlayStation®3 de *Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd*, selecciona “NEW GAME” (partida nueva) en la pantalla del título y elige el mismo espacio de guardado en el que están guardados los datos de sistema en el sistema PlayStation®3. Los datos de sistema se sincronizarán automáticamente al comenzar la partida o al activar Cross-Save en “Other” (otros, p. 18). Ahora podrás jugar usando los datos de sistema de la versión del juego para el sistema PlayStation®3.

Cuando Cross-Save no esté disponible

Si no consigues conectarte a PSN[SM], Cross-Save no estará disponible y tu progreso solo se guardará en el sistema PlayStation®Vita. La sincronización se producirá la próxima vez que te conectes a PSN[SM] desde tu sistema.

15 Cross-Save

¿Qué ocurre durante Cross-Save?

Los datos de sistema guardados en PSN[SM] son comparados con los almacenados en tu tarjeta de memoria. Por regla general, los datos que hayan avanzado más en el juego tendrán prioridad, sin tener en cuenta la fecha de guardado. Las categorías específicas de datos guardados se ordenan de la siguiente manera:

Afinidad de la sala DIVA: tienen prioridad los datos con el mayor tiempo jugado.

Opciones de personalización (p. 32), opciones de remodelado, opciones de sonido de los botones: cuando seleccionas NEW GAME (Partida nueva), todos los datos de sistema almacenados en PSN[SM] se importan. Los cambios que realizas a estas opciones no se sincronizarán.

Volumen, calibración del tiempo de los botones del juego de ritmo, sensibilidad al frotar/mover rápido en el menú "Other" (Otros, p. 17, p. 18) e historial de juego del juego editado: Estos datos no se sincronizan entre ambos sistemas.

* Las canciones y el contenido descargable marcados con la etiqueta "EXTRA" no se sincronizan.
* Independientemente de tu configuración de Cross-Save, los trofeos del juego se compartirán con la versión para el sistema PlayStation®3, siempre que utilices la misma cuenta Sony Entertainment Network.

16 Usar MP3

Usar MP3

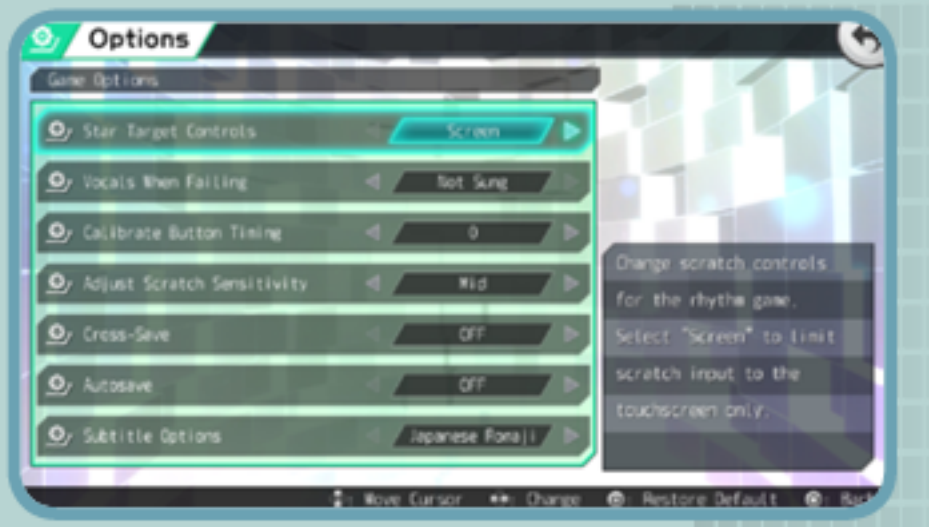
Puedes guardar archivos MP3 en tu tarjeta de memoria a través del “Gestor de contenido”, en la pantalla de inicio del sistema PlayStation®Vita. Para más información sobre cómo usar el “Gestor de contenido” y otras funciones de PlayStation®Vita, consulta la guía del usuario (http://manuals.playstation.net/document/)

- Este juego solo puede abrir archivos en formato “MPEG-1 Audio Layer 3” (MP3).
- Los archivos MP3 que puedas reproducir aparecerán en el juego en la Sala DIVA, el modo Edición, etc.
- Los datos de MP3 no pueden cargarse en el servidor en línea junto a los datos editados.
- Utiliza los archivos MP3 bajo tu propia responsabilidad. SEGA no se hace responsable de ningún daño o pérdida de datos causados por un mal uso.

17 Other (Otras opciones)

En este menú podrás editar la configuración del juego y guardar tu progreso.

Opciones de juego



Star Target Controls (Controles de los Objetivos estrella)

Elige el control para los Objetivos estrella. Puedes usar “Screen” (pantalla), “Rear Touch Pad” (panel táctil trasero), “Both” (ambos), o “Analog Sticks” (joysticks analógicos).

Vocals When Failing (Voz al fallar)

Aquí puedes elegir si la voz de tu personaje se interrumpirá al fallar una nota. Cuando se elija la opción “Sung” (cantado), tu personaje continuará cantando pase lo que pase.

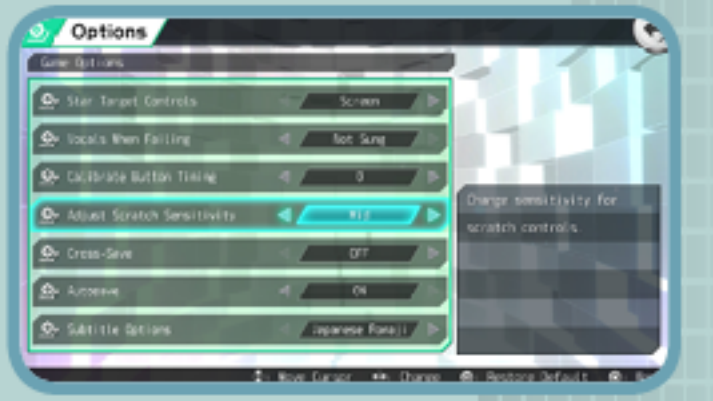
Calibrate Button Timing (Calibrar precisión de los botones)

Si tienes la sensación de que los iconos de melodías pasan por el objetivo más tarde de lo que tardas tú en pulsar el botón, reduce la calibración a un valor entre -150 y -1. Si tienes la impresión de que los iconos pasan antes de pulsar tú el botón, aumenta la calibración a un valor entre 1 y 150. Ten en cuenta que “1” en esta escala ajusta la sincronización del botón en 1/1000 de segundo.

18 Other (Otras opciones)

Adjust Scratch Sensitivity (Sensibilidad al frotar)

Ajusta la sensibilidad al frotar en la pantalla (p. 29).



Cross-Save

Configura Cross-Save en OFF (desactivado) / Manual / Auto (automático).

Autosave (Guardado automático)

Configura el guardado automático en ON (activado) u OFF (desactivado).

Subtitle Options (Opciones de subtítulos)

Puedes elegir ente japonés romaji e inglés para los vídeos del juego. Para cambiar esta opción, ve a “Other” (otros) ➔ “Game Options” (opciones de juego) ➔ “Subtitle Options” (opciones de subtítulos) y elige entre “English” (inglés) o “Japanese Romaji” (japonés romaji).

✱ Ten en cuenta que algunas canciones no están traducidas al inglés.

19 Other (Otras opciones)

Sound Options (Opciones de sonido)

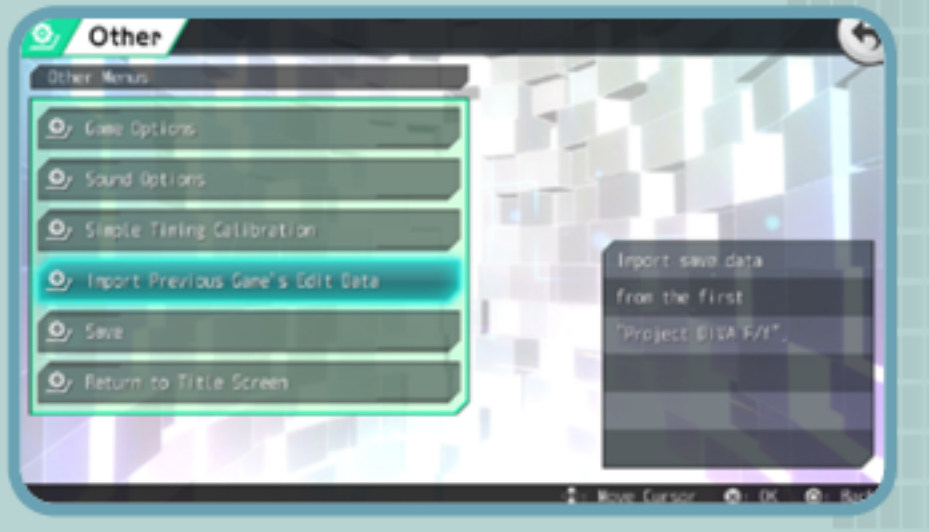
Ajusta el volumen de los sonidos del juego. Mueve las barras hacia la derecha para subir el volumen.

Simple Timing Calibration (Calibración simple de la precisión)

Utiliza esta función y sigue las instrucciones para ajustar la precisión de los objetivos del juego de ritmo. El tiempo fijado aquí quedará guardado para la opción de juego “Calibrate Button Timing” (Calibrar precisión de los botones).

20 Other (Otras opciones)

Importar datos del juego anterior



Puedes importar algunos contenidos de los datos guardados del juego anterior. Puedes importar datos de edición desde Edit Mode (Modo edición, p. 49).

* Esta opción solo aparecerá si la tarjeta de memoria contiene datos guardados del juego anterior que no has importado todavía.

Save (Guardar)

Guarda tu partida manualmente. Una vez hayas elegido un espacio de guardado no podrás cambiar a uno distinto.

Return to title (Volver a la pantalla del título)

Esta opción te devolverá a la pantalla del título. Si el guardado automático está desactivado y no has guardado manualmente, se perderá el progreso en el juego.

21 Rhythm Game (Juego de Ritmo)

El menú “Play” ofrece tres variaciones del Rhythm Game.

Tutorial

Recomendado para la primera vez que juegues a Rhythm Game.

Rhythm Game (Juego de ritmo)

Elige una canción para jugar. Cuantas más canciones superes, más canciones serán desbloqueadas y podrás elegir más niveles de dificultad.

Edit Play (Juego editado)

Juega usando datos editados creados por ti o descargados. Esta opción solo está disponible cuando tengas datos editados guardados. Lee la p. 74 para más información.

22 Rhythm Game (Juego de Ritmo)

Rhythm Game (Juego de ritmo)

Selecciona una pestaña para elegir la dificultad y luego elige la canción de la lista que quieras jugar. Selecciona “Sort” (ordenar) para ordenar las canciones por nombre o dificultad y pulsa el botón △ para escuchar una muestra de la canción seleccionada.

Dificultad

Superar una canción en nivel NORMAL desbloqueará el nivel HARD (Difícil). Superar el nivel HARD desbloqueará el nivel EXTREME (Extremo).

Spotlight Songs (Canciones destacadas)

Una vez que hayas visto los créditos, algunas canciones podrían aparecer con un lazo rosa para destacarlas. Supera estas canciones “destacadas” y recibirás puntos de Diva extra (DP).

23 Rhythm Game (Juego de Ritmo)

Desbloqueables

Echa un vistazo a las condiciones requeridas para desbloquear objetos del juego y más cosas para ciertas canciones y otros desbloqueables del juego. Al seleccionar una canción podrás ver cuántos objetos te quedan por desbloquear en la parte superior derecha de la pestaña.

Customize (Personalizar)

Aquí podrás cambiar y combinar el vestuario y accesorios de tus personajes como más te guste (p. 32).

Watch Video (Ver vídeo)

Podrás ver los vídeos de las canciones que hayas superado con un rango STANDARD o más alto.

Start (Empezar)

Ve a la pantalla inicial. Aquí podrás usar “Rhythm Game Items” (Objetos del juego de ritmo) y personalizar el sonido de los botones.

24 Rhythm Game (Juego de Ritmo)

Rhythm Game Items: objetos que pueden ayudarte a superar partes complicadas del juego (Help Items), o añadir dificultad al juego (Challenge Items). Usa DP (Diva Points) para usar uno de estos objetos en una canción. Los efectos del objeto se aplicarán automáticamente.

Puedes usar un máximo de tres objetos por partida. No podrás utilizar una combinación de Help Items (Objetos de ayuda) y Challenge Items (Objetos desafío) al intentar superar una canción.

25 Rhythm Game (Juego de Ritmo)

Pantalla de juego

❶ **Puntuación:** ganarás puntos en función de tu sincronización y la longitud de tus combos.

❷ **Objetivos**

❸ **Iconos de melodía**

❹ **Grado de sincronización y n.° de combos:** Hay cinco niveles de grados de sincronización: COOL (genial) / GOOD (bueno) / SAFE (normal) / BAD (malo) / MISS (fallo). Los grados COOL y GOOD van creando tu combo, ¡pero ojo, pues los grados por debajo de SAFE vacían el indicador de energía de la canción!

✱ Si pulsas el botón incorrecto en el momento adecuado obtendrás el grado SAFE (o inferior), lo que te romperá el combo.

❺ **Indicador de energía de la canción:** este indicador se llena o vacía según tus grados de sincronización. Si este indicador llega a cero, se terminará la canción.

❻ **Indicador de grado:** esta barra crecerá y cambiará de color dependiendo de tus grados de sincronización.

■ SO CLOSE (Muy cerca) → ■ STANDARD (Normal) → ■ GREAT (Fantástico) → ■ EXCELLENT (Excelente) → ■ PERFECT (Perfecto)

❼ **Objeto en uso:** te muestra el objeto del juego de ritmo que has seleccionado al empezar a jugar.

Cómo se juega

Los iconos de melodía entrarán desde los lados de la pantalla, después de que hayan aparecido ○, ✕ y otros objetivos. Pulsa el botón de acción correspondiente cuando el icono de melodía llegue al objetivo. Con el icono ☆, frota en la pantalla táctil cuando la estrella alcance el objetivo.

Si fallas un objetivo, tu indicador de energía de la canción descenderá y la voz de tu personaje empezará a quebrarse. Si el indicador llega a cero, serás eliminado (DROP X OUT) y la partida llegará a su fin.

27 Rhythm Game (Juego de Ritmo)

Controles

Dar al objetivo

Los iconos de melodía alcanzarán su objetivo justo cuando la barra de sincronización ("Timing Bar", a la derecha) apunte directamente hacia arriba. Pulsa el botón o desliza el dedo por la pantalla (pantalla táctil) en el momento justo para dar al objetivo.

Objetivos normales

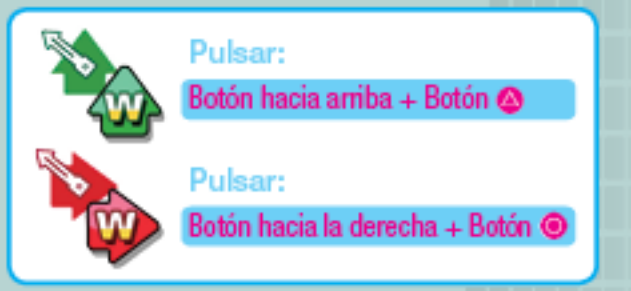
Los iconos de la derecha volarán hacia los objetivos desde cualquier dirección. Cuando el icono alcance su objetivo, pulsa el botón correspondiente.

Puedes usar los botones de dirección de tu PlayStation®Vita en lugar de los botones de acción o en combinación con los mismos. Por ejemplo, puedes dar a un objetivo ○ con el botón ◉ o con el botón hacia la derecha.

A veces habrá muchos objetivos a los que tendrás que dar rápido en un combo... Si este es el caso, intenta alternar entre los botones de dirección y los botones de acción, como por ejemplo el botón ◉ y el botón hacia la derecha.

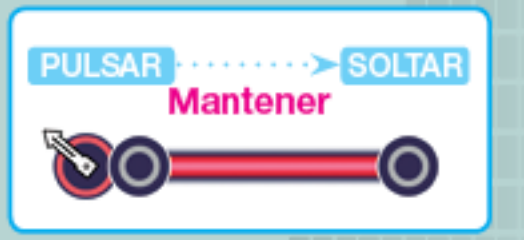
28 Rhythm Game (Juego de Ritmo)

Objetivos dobles



Para los objetivos dobles como los que aparecen a la derecha, pulsa tanto los botones de dirección como los de acción indicados a la vez que el icono de melodía llega al objetivo.

Objetivos largos



Cuando veas un icono como este, pulsa el botón necesario cuando llegue a su objetivo; acto seguido mantenlo pulsado hasta que llegue el segundo icono.

Dominar la técnica de mantener y soltar: la barra de sincronización de estos iconos de melodía tiene dos manecillas. Mantén pulsado el botón cuando la primera apunte hacia arriba y suéltalo cuando la segunda apunte hacia arriba.

Objetivos estrella

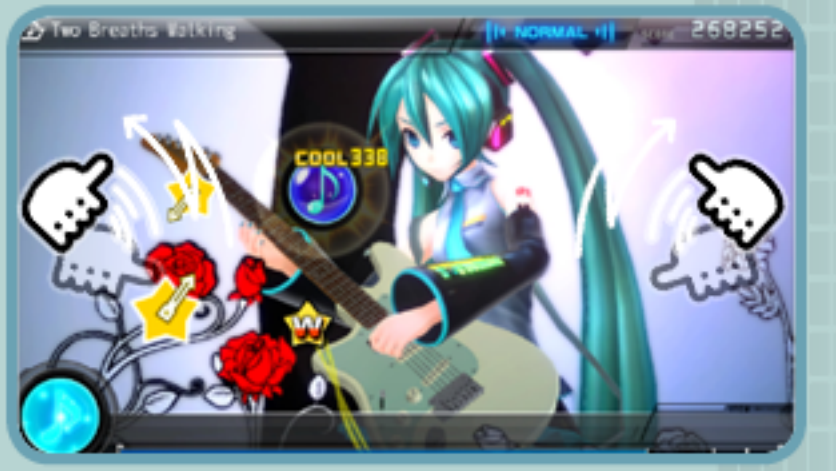
Cuando un icono ☆ llegue a su objetivo, desliza el dedo sobre la pantalla (pantalla táctil) para “frotarlo”. Si sale una serie de estrellas, intenta frotar a izquierda y derecha.

Linked Stars (Estrellas enlazadas)

Los objetivos estrella conectados por una línea se denominan Linked Stars (Estrellas enlazadas). Frótalas sin perder el combo y conseguirás puntos extra.

30 Rhythm Game (Juego de Ritmo)

Double Stars (Estrellas dobles)



Cuando veas un objetivo estrella con una “W” sobre él, frota en dos partes de la pantalla a la vez. No tienes que frotar sobre el icono ☆ —puedes frotar en cualquier lugar de la pantalla con tal de que tu sincronización sea precisa.

Technical Zone (Zona técnica)

En la zona técnica, tu objetivo es superar una sección aún más difícil de la canción sin perder tu combo. La cantidad de notas restantes aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla. Si sigues obteniendo grados COOL (Genial) o GOOD (Bien), las notas que queden desaparecerán. Por otro lado, si rompes el combo, fracasarás en la zona técnica. Cuando “Notes left” (Notas restantes) llegue a cero, verás aparecer “COMPLETE” (Completado) en la pantalla y recibirás una Score Bonus (Bonificación de puntuación) y Grade Point Bonus (Bonificación de grado).

31 Rhythm Game (Juego de Ritmo)

Chance Time (Momento oportunidad)

Cuando el marco de la parte superior e inferior de la pantalla cambie durante una canción, significará que has entrado en “Chance Time” (Momento oportunidad). En esta sección de la canción, el indicador de energía de la canción permanecerá inalterable y podrás conseguir una buena puntuación de bonificación.

Además, si consigues llenar el indicador ☆ al máximo y frotar sobre el “Chance Target” (Objetivo de oportunidad) final (la estrella amarilla grande) con un grado GOOD o superior, verás un evento de animación extra y conseguirás una bonificación para tus puntos de grado. Cuanto más altos sean estos puntos de grado, más alto será tu grado final de superado (EXCELLENT, GREAT [Fantástico], etc.).

¡SUPERA EL MOMENTO OPORTUNIDAD Y AUMENTARÁS LA MARCHA!

32 Customize (Personalizar)

Después de elegir una canción, selecciona “CUSTOMIZE” (Personalizar) para personalizar la apariencia de tu personaje. Aquí podrás elegir qué personajes y componentes quieres usar para cada canción.

Menú de personalización

1. **Part (Parte):** las distintas partes de la canción aparecerán aquí. Elige la que quieras personalizar.
2. **Part Selection Menu (Menú de selección de partes):** en este menú podrás cambiar varios personajes a la vez. Usa el paquete de componentes recomendado para una canción particular o restablece los componentes predeterminados.
3. **Skins (Apariencias):** elige la apariencia (personalización IU) que quieres utilizar en el juego de ritmo.
4. **Shop (Tienda):** ve a la tienda.

* Puedes personalizar los personajes en la DIVA Room (Sala DIVA), el Edit Mode (modo Edición), AR Live (RA directo), Photo Studio (Estudio fotográfico) y el aparato Mini TV en la Sala DIVA. Ten en cuenta que no podrás personalizar algunas de las opciones.

33 Customize (Personalizar)

Select Module (Seleccionar componentes)

Elige el personaje que quieres cambiar, luego elige un componente de la lista. Además de componentes que cambian la apariencia general de tu personaje, puedes elegir diferentes objetos de personalización para la cabeza, espalda y otras partes.

* Algunas canciones tienen una ranura para un personaje invitado. No podrás editarla hasta que tengas los componentes apropiados.

34 Customize (Personalizar)

Customize Settings (Opciones del menú personalizar)

Load Favorite (Cargar favorito)

Carga combinaciones de componentes y objetos de personalización que hayas marcado como favoritos.

Add to favorites (Añadir a favoritos)

Esta opción te permite añadir tus componentes y objetos de personalización actuales a la lista de Favoritos. Selecciona una ranura “NO_DATA”, pon un nombre a tu equipo y guarda. Si seleccionas una ranura con un equipo guardado, sobrescribirás su contenido.

Edit Favorites (Editar favoritos)

Usa esta opción para cambiar el orden de tus personalizaciones favoritas.

Revert Changes (Deshacer cambios)

Devuelve los valores predeterminados a tus componentes. Opción no disponible en Edit Mode.

35 Customize (Personalizar)

Part Selection Menu (Menú de selección de partes)

Cambia partes y conjuntos vocales.

Previously Used Module (Componente usado previamente)

Cambia al componente que usaste la última vez.

Switch (Cambiar)

Usa esta opción para cambiar el personaje VOCAL (Cantante) y GUEST (Invitado) en las canciones con más de un personaje. El icono de personaje indica el personaje predeterminado para cada canción.

Recommended set (Equipo recomendado)

Algunas canciones tendrán componentes recomendados por anticipado. Elige esta opción para probarlos.

Set default (Volver a predefinidos)

Configura todos los personajes a sus componentes predeterminados.

36 Customize (Personalizar)

Skins (Apariencias)

Elige una apariencia para esta canción. Las apariencias son un tipo de personalización especial para la visualización de la interfaz de usuario del juego, con lo que podrás modificar tu experiencia del juego de ritmo. Las opciones de la apariencia se guardan separadamente para cada canción.

Shop (Tienda)

Ve a la pantalla de la tienda. Aquí podrás comprar componentes, objetos de personalización, apariencias y otros objetos para el juego.

37 DIVA Room (Sala DIVA)

Cuando no están actuando, los personajes pasan su tiempo libre en su Sala DIVA. Pásate por ella para pasar el rato y decorar las habitaciones con el estilo que más te guste.

Cambiar la cámara

Pulsa el botón L / R para cambiar entre las distintas vistas de la sala.

Communication Mode (Modo de comunicación)

Pulsa el botón ⊗ o toca al personaje para entrar en el modo de comunicación. Frota la cara y el pelo de tu personaje para crear un vínculo. Cuida tus modales: los personajes responden de forma diferente dependiendo de dónde toques, ¡y puede que incluso se enfaden!

Solo puedes comunicarte con el personaje un cierto número de veces dentro de un determinado periodo de tiempo.

38 DIVA Room (Sala DIVA)

Globo con forma de corazón

Cuando tocas a un personaje, verás aparecer un globo con forma de corazón que se comenzará a inflar. Intenta inflar este globo todo lo que puedas sin que explote para elevar tu nivel de afinidad con ese personaje. Consigue hacerlo varias veces seguidas para hacer aumentar vuestra afinidad aún más.

Peticiones

Depende de cómo se sienta, puede que tu personaje te haga una petición especial. Si accedes a lo que te piden, activarás un evento o podrás acceder a divertidos minijuegos, lo que también hará aumentar tu afinidad con ellos.

39 DIVA Room (Sala DIVA)

Room Menu (Menú de la sala)

Pulsa el botón △ para abrir el menú de la sala.

Remodel (Remodelar)

Selecciona un tema y un mobiliario para personalizar la apariencia de la sala.

Customize (Personalizar)

Elige los componentes que tu personaje usará en su sala. Consulta CUSTOMIZE (p. 32) para más información.

Item Event (Objetos de evento)

Mira los eventos que pueden aparecer dependiendo de los objetos que hayas colocado en la sala. No todos los objetos provocan un evento.

40 DIVA Room (Sala DIVA)

Gifts (Regalos)

Regala caprichos y objetos a tus personajes. Los puedes comprar en la tienda. Elige lo que regalas con cuidado; nunca se sabe cómo se pueden tomar los regalos.

Gadgets (Aparatos)

Al comprar algunos objetos para la sala, desbloquearás Gadgets. Estos objetos tienen funciones divertidas y útiles. ¡Pruébalos!

Jukebox (Máquina de discos): crea y reproduce una lista usando las canciones del juego y los MP3 que tienes almacenados en tu sistema PlayStation®Vita.

TV: parecida a la máquina de música, crea una lista con tus vídeos del juego favoritos.

Game Console (Consola): consulta los créditos del juego.

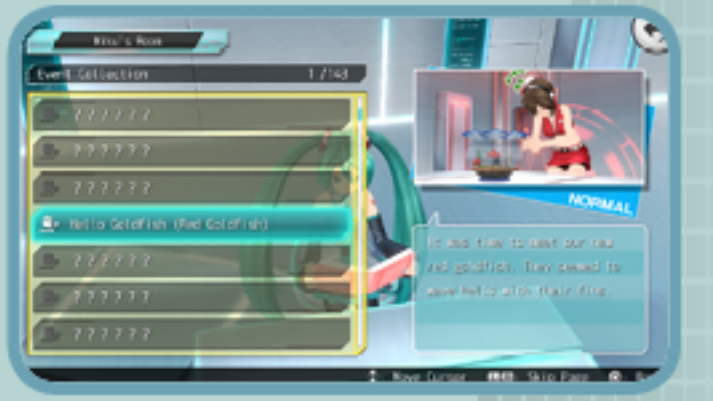
Visual Library (Librería visual): mira los gráficos de las pantallas de carga que has desbloqueado y elige imágenes específicas para usar en las pantallas de carga. También puedes configurar ciertas imágenes para mostrar en los monitores de tu Sala DIVA, incluso imágenes que tengas en tu tarjeta de memoria.

* Las imágenes deberán tener un tamaño entre 256x256 y 1920x1080, estar en formato PNG o JPEG y ocupar menos de 10 MB.

41 DIVA Room (Sala DIVA)

Event Collection (Colección de eventos)

Consulta la lista de eventos que has desbloqueado en la sala.



Affinity (Afinidad)

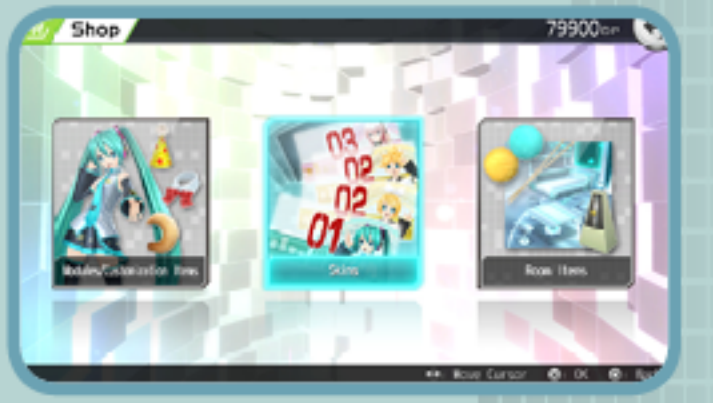
Consulta la afinidad actual que tienes con cada personaje. Podrás subir vuestra afinidad con Gifts (Regalos) y usando Communication Mode (Modo de comunicación). Se desbloquearán nuevos objetos a medida que subas de nivel la afinidad de un personaje.

Switch Rooms (Cambiar de sala)

Cambia de habitación.

42 Shop (Tienda)

En la tienda podrás usar Diva Points (DP) para comprar componentes, objetos de la sala y más cosas.



Modules / Customization Items (Componentes y objetos de personalización)

Compra componentes y objetos de personalización para cambiar la apariencia de tus personajes. Una vez comprados podrás usarlos siempre que quieras.

Skins (Apariencias)

Compra apariencias para personalizar la apariencia de la interfaz de usuario del juego de ritmo. Al igual que los componentes, una vez hayas comprado una, podrás utilizarla siempre que quieras.

Room Items (Objetos de la sala)

Compra muebles y otros objetos para personalizar tus salas. Para comprar más de un objeto, usa los botones de dirección para incrementar o reducir el número de objetos.

43 AR Mode (Modo realidad aumentada)

Disfruta de actuaciones en directo y haz capturas de pantalla con tus personajes favoritos.

AR Live (RA directo)

Elige una canción o una personalización y sigue las instrucciones de la pantalla para el mapeado de tu área, o usa la marca de realidad aumentada (pulsa el botón L para cambiar de modo). El mapeado es más preciso cuando hay objetos visibles y patrones definidos. La precisión del mapeado se mide por el número de palitos brillantes mostrados en la pantalla. También puedes reproducir datos editados en el modo AR Live (realidad aumentada en directo).

Markerless AR Mode (modo Realidad aumentada sin marca): Disfruta del AR Live sin usar la AR Live Marker (marca de realidad aumentada). Ten en cuenta que la altura del personaje no estará representada en proporción a lo que lo rodea.

AR Live Marker Mode (modo marca de realidad aumentada): usa una AR Live Marker (marca de Realidad aumentada). Si no tienes marcas de realidad aumentada disponibles, intenta descargarlas de http://miku.sega.jp/f2/en e imprímelas. La actuación en directo será la misma, tanto si usas la marca como si no.

Fotografía

Pulsa el botón R durante una actuación para tomar una foto y guardarla.

44 AR Mode (Modo realidad aumentada)

Portrait (Retrato)

✱ Pulsa el botón L para cambiar de personaje y configurar sus poses por separado

❶ **Set Pose (Establecer pose):** elige una pose, una expresión y la posición de la boca.
❷ **Arrangements (Posturas):** guarda las posturas de tu personaje favorito.
❸ **Image Setup (Configuración de imagen):** ajusta el brillo y el color de la imagen.
❹ **Customize (Personalización):** personaliza tu personaje.
❺ **Auto-Timer (Temporizador automático):** aquí podrás activar el temporizador automático de la cámara. Las opciones son: OFF (Desactivado)/2 seconds (2 segundos)/10 seconds (diez segundos).
❻ **Camera (Cámara):** elige entre la cámara frontal y la cámara trasera.
❼ **Shutter (Obturador):** haz la foto

—Extra Markers (Marcas adicionales)—

Extra Markers están relacionadas con *Hatsune Miku: Project DIVA* y otras tarjetas de realidad aumentada. Usa la cámara trasera para escanear estas marcas. ¡Algunas de ellas te darán objetos para tu sala!

✱ Si no se puede leer la marca correctamente, comprueba que la cámara no está sucia y que estás a la distancia correcta.

45 Records (Historial)

En el menú Records podrás ver información detallada sobre tu historial de juego.

Play Info (Información del juego)

Comprueba tus progresos en Rhythm Game, el número de veces que has usado cada personaje, los objetos que has obtenido y más información.

Info By Track (Información de canción)

Muestra el grado de superado de cada canción en cada dificultad en Rhythm Game. Si usas un objeto del juego de ritmo, verás aparecer un icono que lo indicará.

Title List (Lista de títulos)

Desbloquearás nuevos títulos a medida que progreses en el juego. Aquí podrás ver los títulos que has recogido y las condiciones para desbloquear otros.

46 Records (Historial)

Record Details (Detalles de las estadísticas)

Comprueba tus progresos en Rhythm Game, el número de veces que has usado cada personaje, los objetos que has obtenido y más información.

Rhythm Game Clear % (% superado en Rhythm Game): te muestra el porcentaje de canciones que has superado en cualquier nivel de dificultad.

Character Usage Count (Contador de uso de personajes): te muestra cuántas veces has usado a cada personaje en Rhythm Game. Solo se contarán las VOCALS (cantantes); los GUEST (invitados) no se contarán.

EASY/NORMAL/HARD/EXTREME: muestra tus puntos de grado medios para cada canción y cada dificultad. Cuando este valor llegue a 100.0, significará que todas las canciones con esa dificultad se han superado con PERFECT.

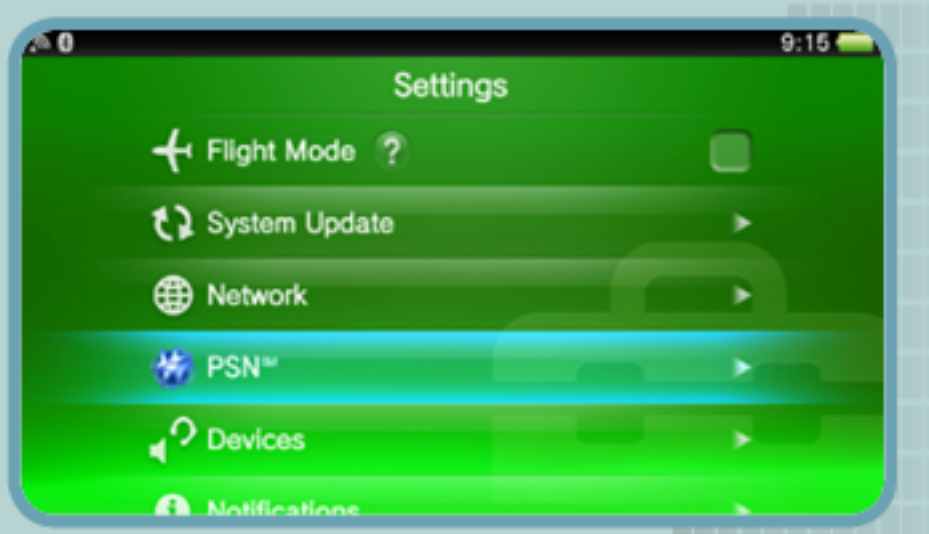
Overall (Total): muestra tus puntos de grado medios para todas las canciones y dificultades. El valor máximo es 100.0, lo que quiere decir que has superado todas las canciones en todas las dificultades con puntuaciones perfectas. Los puntos de grado se calculan en la pantalla de resultados, así que también se incluirán tus eliminaciones (DROP X OUT) en los resultados.

47 Contenido Adicional

Puedes encontrar contenido adicional para el juego en PlayStation®Store. ¡No te olvides de echar un vistazo siempre que puedas!

Cuenta Sony Entertainment Network

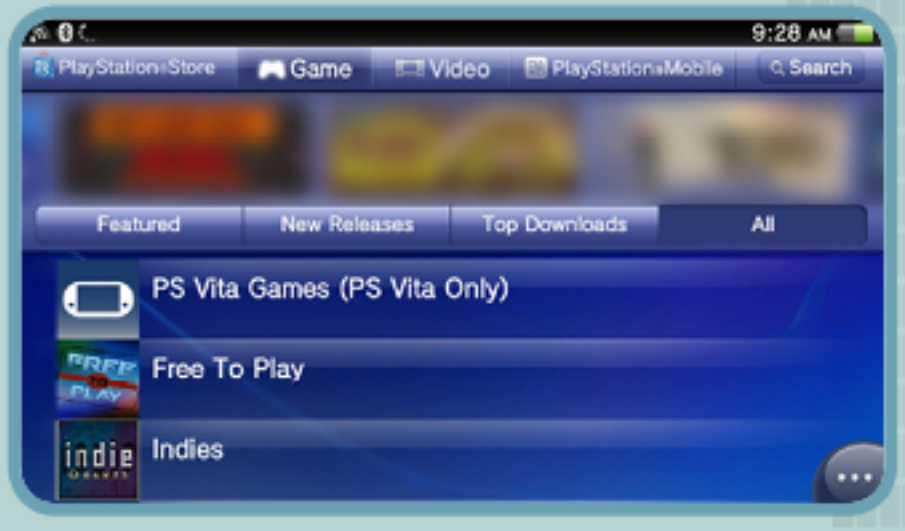
Si no tienes una cuenta Sony Entertainment Network, elige "Ajustes" en la pantalla inicial de tu sistema PlayStation®Vita y "PSN[SM]" ➔ "Inscribirse". Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para crear una cuenta.



* Necesitarás una conexión a Internet inalámbrica para conectarte a PSN[SM]. Para más información sobre cómo configurar Internet, consulta el manual en línea del sistema PlayStation®Vita en http://manuals.playstation.net/document/.
* En caso de no tener acceso a Internet mediante tu sistema PlayStation®Vita, puedes acceder a PlayStation®Store y realizar compras utilizando un sistema PlayStation®3.

48 Contenido Adicional

Compras y descargas en PlayStation®Store



En la pantalla de inicio, selecciona “PlayStation®Store”. Escribe el nombre del juego para buscar contenido relacionado o selecciona “PS Vita” ➔ “contenido adicional” para descargar contenido para este juego.

Al comprar contenido, asegúrate de leer con atención los detalles sobre PlayStation®Store.

Usar el contenido descargado (DLC): Cuando acabes de descargar contenido de PlayStation®Store y reinicies el juego, el contenido que hayas descargado se cargará automáticamente y tendrás acceso a él inmediatamente. El contenido nuevo se añadirá a las listas de canciones y componentes y quedará etiquetado como “Extra”.

El contenido Extra y las novedades sobre DIVA se pueden encontrar en la página oficial de *Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd*: http://miku.sega.jp/f2/en

49 Edit Mode (Modo Edición)

Crea tus propios vídeos y datos de Rhythm Game en Edit Mode.

El modo edición no se incluye en este juego. Puedes descargarlo gratuitamente en PlayStation®Store.

Necesitas un mínimo de 900 MB de espacio disponible en tu tarjeta de memoria para descargar este contenido descargable. Consulta la sección “Contenido adicional” (p. 47) para más información.

* Si el modo edición no está instalado, no podrás cargar datos editados en “Edit Play” o “Edit AR Live” (si bien podrás jugar a los modos que no usen datos editados, como el “Rhythm Game” y “DIVA Room”). Instala este contenido cuando desees editar vídeos o jugar con datos editados.
* El contenido descargable del “**Edit Mode**” puede descargarse de PlayStation®Store, al igual que la versión descargable de este juego.

50 Edit Mode (Modo Edición)

Guía de edición

A continuación encontrarás los pasos básicos para crear datos de edición.

Editores primerizos

- Comenzar modo edición (p. 51)
- Usar el modo Simple (p. 53)

Editores experimentados

- Comenzar modo edición (p. 51)
- Usar el modo Normal (p. 53)

Dominando los conceptos básicos

- Editar la configuración de la pantalla (p. 55)
- Menú edición (p. 56)
- Insertar marcadores (p. 59)
- Opciones de edición (p. 70)

Editar un vídeo

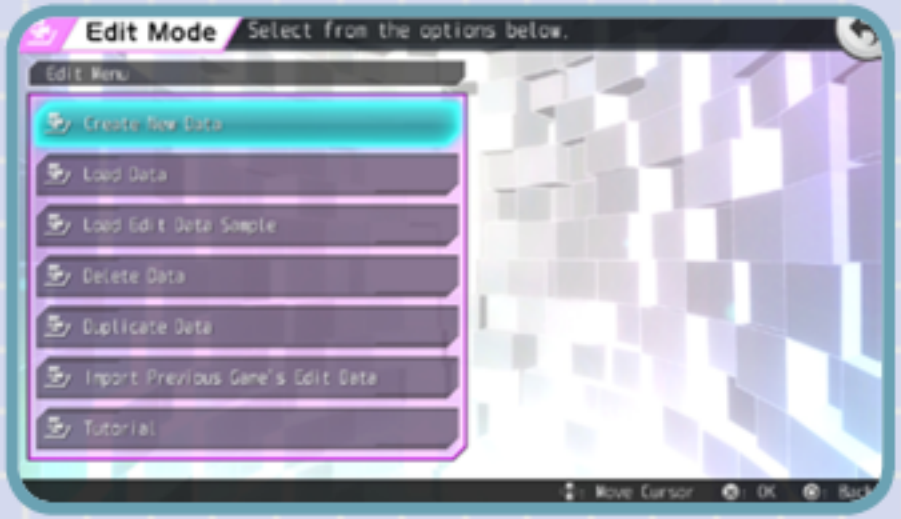
- Mover personajes (p. 60)
- Cambiar de escenario (p. 63)
- Añadir efectos (p. 65)
- Mover la cámara (p. 63)
- Añadir las letras (p. 65)

Compón un cuadro de objetivos

- Insertar objetivos (p. 66)
- Momento oportunidad (p. 69)
- Zonas técnicas (p. 69)
- Cargar cuadro de objetivos de otra fuente (p. 71)

51 Edit Mode (Modo Edición)

Menú del modo Edición



Cuando comienzas en el modo Edición, puedes crear una nueva modificación o cargar una que ya hayas realizado en el primer menú.

Create New Data (Crear nuevos datos)

Esta opción te permitirá crear un juego de ritmo o vídeo desde el principio. Elige uno de los siguientes modos:

Simple Mode (modo simple): en este modo, encontrarás ya insertado un patrón de muestra y solo tendrás que elegir una canción para comenzar. También encontrarás que las opciones de cámara y movimiento están configuradas en la pantalla de edición y algunas de las funciones de edición no se muestran (puedes cambiar esto en las opciones de edición p. 70). El modo simple es más fácil que el normal. Sigue las instrucciones de la pantalla a ver qué compones.

Normal Mode (modo normal): en este modo tendrás que elegir una canción y a continuación personalizar otros aspectos de tu vídeo y de tu juego de ritmo.

52 Edit Mode (Modo Edición)

Menú de detalles

Load Data (Cargar datos): carga o edita datos.

Load Edit Data Sample (Cargar muestra de datos de edición): carga una muestra de datos de edición realizada por SEGA. Podrás editarla de la misma manera que los datos de edición normales.

Delete Data (Borrar datos): también aparecen datos que no son de edición, ¡así que ten cuidado!

Duplicate (duplicar): copiar datos de edición.

Import Previous Game's Edit Data (Importar datos de edición del juego anterior): si en tu tarjeta de memoria se encuentran datos de *Hatsune Miku: Project DIVA f* para el sistema PlayStation®Vita, podrás importarlos y usarlos con este juego. Ten en cuenta que el contenido descargable y otros contenidos no se pueden importar y serán reemplazados con las opciones predeterminadas.

Tutorial: mira el tutorial de edición.

53 Edit Mode (Modo Edición)

Comenzar a editar

La primera vez que edites, selecciona “Create New Data” (crear datos nuevos) en el menú del modo edición y luego elige entre “Simple Mode” (modo simple) o “Normal Mode” (modo normal).

1. Selecciona una canción para editar

Puedes elegir canciones del juego o MP3 almacenados en tu tarjeta de memoria.

Si has seleccionado el modo simple irás directamente a la pantalla de edición tras elegir una canción. En el modo normal, los usuarios podrán configurar las opciones que se detallan a continuación.

2. Selecciona bpm y compás

Selecciona el tempo de la canción. Para canciones del juego, el tempo correcto aparecerá como referencia.

BPM: Beats Per Minute (pulsaciones por minuto) o BPM es una medida del tempo de la canción. Si hay 120 pulsaciones por minuto, la velocidad de la canción será de 120BPM. Cuanto más alto sea el número más rápida será la canción y los iconos de melodía.

54 Edit Mode (Modo Edición)

3. Selecciona escenario inicial

Selecciona el escenario en el que empezará tu canción. Esto puede cambiarse o añadirse más tarde. Pulsa el botón △ para verlo.

4. Selecciona componentes

Selecciona personajes, componentes y apariencias para usar en tu vídeo. Puedes usar hasta tres personajes. Selecciona “CUSTOMIZE” (Personalizar) y cambia EDIT desde 01 a 03 para elegir a los personajes. Usa “Switch” (cambiar) para elegir a un personaje diferente.

5. ¡Empieza a editar!

Con todos los preparativos listos, selecciona “START EDITING” para ponerte manos a la obra.

55 Edit Mode (Modo Edición)

Pantalla principal de edición

La línea de tiempo (eje horizontal) muestra la duración de la canción y las medidas de la canción. Mueve la barra para seleccionar una posición de tiempo para editar o ver tu vídeo.

Posiciona la barra donde quieras insertar algo, luego selecciona un baile, fondo para el personaje, marcador para Rhythm Game y más cosas del menú de la izquierda. Usa los botones hacia arriba y hacia abajo para navegar por la lista y el botón ✕ para abrir el menú de edición.

Pulsa el botón △ para ver un avance del vídeo editado. Para verlo completamente selecciona “Watch” (Ver) en “Edit Options”.

56 Edit Mode (Modo Edición)

Ajustar opciones de línea de tiempo

Cuando hayas elegido qué poner en tu vídeo, aparecerá una caja o icono en la línea de tiempo. Para abrir el menú de una caja o icono, alinea la barra con el extremo izquierdo del icono que has colocado y pulsa el botón ✕.

Menú edición

Pulsa el botón ▣ en la pantalla principal de edición para mostrar el menú de edición. También podrás acceder a opciones específicas para un recuadro o icono particular moviendo la barra sobre ellos y pulsando el botón ▣.

Caja

Icono

Placements (Elementos): se llenará a medida que añadas objetos y personajes.

Video (Capacidad de vídeo): se llena dependiendo de las herramientas que utilices.

La señal “AR” indica que puedes usar los datos en el modo realidad aumentada.

57 Edit Mode (Modo Edición)

Undo / Redo (Deshacer/rehacer)

Selecciona “Undo” para borrar el último cambio realizado. Selecciona “Redo” para rehacerlo.

Delete / Move / Copy (Borrar/Mover/Copiar)

Borra, mueve o copia un recuadro o un icono que hayas seleccionado. Los objetivos (p. 66) requieren que selecciones un tramo.

Register Palette (Registrar paleta)

Selecciona un icono en la línea de tiempo para añadirlo a tu paleta. Las paletas que hayas añadido se registrarán en la lista “Preset” en cada menú para un acceso más rápido. Las paletas se guardan con los datos de sistema para que puedas usarlas siempre que crees nuevos datos de edición.

Edit Palette (Editar paleta)

Cambia el nombre de la predeterminada o bórrala.

58 Edit Mode (Modo Edición)

Change Box Color (Cambiar color de caja)

Aquí puedes cambiar el color de las cajas (secciones resaltadas de la línea de tiempo) para la cámara, Chance time (momento oportunidad) y otros marcadores de tiempo.

Create Title Thumbnail (Crear miniatura)

Crea una miniatura a partir de la imagen actual para mostrar una vista preliminar de tu edición. Esta miniatura aparecerá en el menú de Edit Play (Juego editado, p. 74), y puedes editarla en “Input Track Info” (Añadir información de canción) en las opciones de edición (p. 70).

Return to Previous Marker/Jump to Next Marker (Volver al marcador anterior/saltar al siguiente)

Muévete a lo largo de la línea de tiempo según los marcadores establecidos.

Set Loop (Establecer bucle)

Elige esta opción para ver una vista preliminar en bucle de una sección en particular de tu edición.

59 Edit Mode (Modo Edición)

Markers (Marcadores)

Usa marcadores para establecer el punto final de las canciones y vídeos y situar referencias en la línea de tiempo.

Insert Markers (Insertar marcadores)

Coloca diferentes marcadores de colores en cualquier parte de la línea de tiempo para hacer la edición más fácil. Pueden ser referencias sencillas para cosas como: “Aquí empieza el estribillo” o “Aquí cambia el baile”, etc.

Set Track Start Time (Definir comienzo)

Define el tiempo de comienzo de la canción. Si defines el tiempo con un número negativo podrás insertar una pausa al principio de la canción.

Set Track End Time (Definir final)

Establece el final de la canción usando la línea de tiempo.

60 Edit Mode (Modo Edición)

Characters (Personajes)

Show Model (Mostrar modelos)

Mostrar/ocultar personajes.

Customization Display Settings (Opciones de visualización de objetos personalizados)

Muestra o esconde los objetos de personalización que has fijado para tus personajes. Para editar sus objetos de personalización, selecciona “Customize” (p. 32) en “Edit Options” (Opciones de edición).

Show Shadow (Mostrar la sombra)

Muestra o esconde la sombra de los personajes.

Character Position (Posición personajes)

Establece la posición del personaje y su movimiento.

Set Starting Position: elige la posición inicial.

Set Ending Position: elige la posición final.

61 Edit Mode (Modo Edición)

Animation (Animación)

Elige una animación de la lista y asígnasela a tu personaje. Después de situarla en la línea de tiempo, selecciona su icono y pulsa el botón ⊗ para editar algunos aspectos.

Play Speed (Velocidad): cambia la velocidad de la animación.

Play Start Time (Inicio): cambia el punto de inicio de la animación.

Transition: activa o desactiva una transición en el punto en que dos animaciones se unen.

—Looping Animations and One-off Animations (Animaciones en bucle y animaciones únicas)—

Las animaciones en bucle se repetirán constantemente, mientras que las únicas se producirán una sola vez. El icono a la derecha de la animación te indica qué tipo de animación es.

Animación en bucle

Animación única

62 Edit Mode (Modo Edición)

Items (Objetos)

Elige un objeto que el personaje sujetará durante el vídeo. Algunos objetos tienen animaciones específicas que pueden desactivar animaciones que habías definido anteriormente.

Expression/Facial Effect/Line of Sight/Blink (Expresión/Efectos faciales/Línea de visión/Pestañeo)

Selecciona la expresión y línea de visión del personaje en esta lista. Elige y combínalas para dar mayor personalidad al personaje.

Left Hand/Right Hand (Mano izquierda/mano derecha)

Personaliza las manos del personaje con opciones como “Abrir mano”, “Apuntar” y muchas otras.

Lip Movement (Movimiento de labios)

Define cómo mueve la boca el personaje.

✱ Puedes definir transiciones para las manos, labios y otras características que hayas animado seleccionándolas en la línea de tiempo y pulsando el botón ⊗, y seleccionando “Change Settings” (cambiar opciones) ➔ “Transition” (Transición, p. 61).

63 Edit Mode (Modo Edición)

Stage (Escenario)

Selecciona un escenario para tu vídeo de entre los de la lista. Si quieres definir más de un escenario, ten cuidado de no exceder tu capacidad de vídeo.

Camera (Cámara)

En esta línea puedes definir cómo se mueve la cámara en el vídeo. Elige entre "Presets" (predeterminado) o "Manual Input" (control manual). Puedes especificar el ángulo de la cámara y su posición en "Change Settings" (cambiar opciones). Añade una Key (leyenda) para cambiar los movimientos de la cámara.

Edit Key (Editar leyenda): edita las opciones de una leyenda que hayas insertado (puntos de movimiento de la cámara) y haz cambios detallados en el movimiento de la cámara.

64 Edit Mode (Modo Edición)

Add Key (añadir leyenda): añade una leyenda a una caja (sección marcada de la línea de tiempo) en la cual hayas definido la cámara.

Delete Key (Borrar leyenda): selecciona una leyenda y bórrala.

Controles de la cámara

La posición de la cámara y su punto de enfoque se pueden controlar de la siguiente manera:

Rotar la cámara sobre el punto de enfoque: joystick izquierdo

Alejar y acercar el zoom en torno al punto de enfoque: joystick derecho

Mover el punto de enfoque horizontal/vertical: botón R + joystick izquierdo

Mover punto de enfoque adelante/atrás: botón R + joystick derecho

Rotar punto de enfoque alrededor de la cámara: botón L + joystick izquierdo

Acercar/alejar el punto de enfoque de la cámara: botón L + joystick derecho

65 Edit Mode (Modo Edición)

Effects (Efectos)

Selecciona “Sparkle Snow” (nieve brillante), “Confetti” (confeti), y otros efectos de la lista para añadir estilo a tu vídeo.

Fade (fundido)

Elige un efecto para los fundidos. Puedes detener un fundido mientras se produce ajustando la posición inicial del efecto y fijando su tiempo de reproducción en 0.

Lyrics (Letra)

Añade la letra a la canción seleccionada. Selecciona una posición para introducir la letra y pulsa el botón ⊗ para definir el tiempo y el color en que se muestra.

66 Edit Mode (Modo Edición)

Rhythm (ritmo)

Cambia el tempo y el compás (pág. 53). Si el tempo cambia a mitad de canción, podrás ajustarlo aquí.

Targets (Objetivos)

Insert Targets (Insertar objetivos)

Selecciona el tiempo en que aparecen los objetivos. Hay tres formas de hacerlo:

Introducción normal: sitúa los objetivos manualmente. Mueve la línea de tiempo a la situación deseada y pulsa el botón correspondiente o el joystick derecho. Pulsa los botones R y △ a la vez para obtener una vista preliminar simple de tu vídeo. Inserta objetivos especiales utilizando los siguientes comandos:

67 Edit Mode (Modo Edición)

- **Objetivos dobles:** pulsa el botón correspondiente dos veces seguidas.
- **Objetivos largos:** mantén pulsado el botón y usa el botón hacia la izquierda y el botón hacia la derecha para fijar el punto en que deberás soltar el objetivo.
- **Estrellas / Estrellas dobles:** mueve rápido el joystick derecho una vez para una estrella y dos veces seguidas para una estrella doble.
- **Estrellas enlazadas:** mantén pulsado el botón L y mueve rápido el joystick derecho para fijar la primera estrella y usa el botón hacia la derecha para moverte por la línea hasta la siguiente posición. Vuelve a mover rápido para fijar la siguiente estrella. Mientras mantengas pulsado el botón L, todos los objetivos estrella emplazados quedarán enlazados.

Introducción triple: sitúa los objetivos triples. Te permitirá comprimir tres objetivos en una nota rápida.

Introducción en tiempo real: sitúa los objetivos a la vez que la música, como si estuvieras jugando al juego. Si has establecido un bucle, (p. 61), solo podrás fijar objetivos en tiempo real en este espacio.

68 Edit Mode (Modo Edición)

Position Targets (Posición de objetivos)

Elige en que parte de la pantalla aparecerán los objetivos. Puedes elegir entre “Position Targets” (Colocar objetivos) y “Set Path” (Establecer recorrido) con el botón L.

Position Targets (Colocar objetivos): mueve la barra sobre un objetivo y pulsa el botón ✕ para seleccionarlo. Pulsa los botones de dirección para moverlo y pulsa el botón ✕ para fijarlo en un punto. Pulsa el botón □ para elegir una de las opciones que te permitirán mover, dar la vuelta o poner del revés varios objetivos.

Set Path (Establecer recorrido): ajusta la dirección en que los iconos de melodía vuelan hasta la pantalla. Pulsa el botón △ para copiar el ángulo del objetivo más reciente. Vuelve a pulsar el botón ✕ para confirmar este cambio.

Presets (Predeterminados): coloca los objetivos según patrones predeterminados. Algunos de ellos te permiten colocar patrones de gran dificultad, como objetivos que aparecen en una secuencia triangular o circular.

69 Edit Mode (Modo Edición)

Chance Time (Momento oportunidad)

Crea un Chance Time moviendo la barra al punto de inicio y selecciona “Set Chance Time” (establecer momento oportunidad). A continuación mueve la barra al punto final del Chance Time. Se colocará un Chance Target (objetivo de oportunidad) automáticamente.

* Ten en cuenta que no podrás añadir Bonus Events (eventos de bonificación) en el Edit mode (Modo edición).

Technical Zone (zonas técnicas)

Al igual que en Chance Time, mueve la barra al punto de inicio en la línea del tiempo y selecciona “Set Technical Zone” (establecer zona técnica). Luego mueve la barra al punto deseado para establecer su punto final.

70 Edit Mode (Modo Edición)

Edit Options (Opciones de edición)

Pulsa START en el menú de edición para mostrar las siguientes opciones:

Test Play (Juego de prueba)

Prueba cómo funcionan tus datos creados en un Rhythm Game.

Watch (Ver)

Visualiza tus datos como un vídeo.

* Para mostrar el tiempo/ritmo durante “Test play” y “Watch” pulsa el botón SELECT.

Edit Timeline Display (Editar apariencia de la línea de tiempo)

Cambia las líneas que se muestran a la izquierda de la línea de tiempo. Ocultar menús que no estás utilizando hace la navegación más sencilla.

71 Edit Mode (Modo Edición)

Customize Character (Personalizar personaje)

Cambia de personaje y personaliza tus componentes y apariencias. También puedes elegir si mostrar o no a cada personaje con su tamaño real.

Sound Effect Settings (Opciones de efectos de sonido)

Cambia el sonido para los botones y objetivos de frotado.

Import Music Data (Importar música)

Importa canciones para usar en la edición en la que estás trabajando. Con esta función puedes copiar elementos Rhythm, Target, Chance Time y Technical Zone de otra edición que hayas descargado. ¡Puede ser una forma rápida de empezar un nuevo proyecto!

72 Edit Mode (Modo Edición)

Edit Lockout Settings (Editar opciones de bloqueo)

Selecciona las opciones de bloqueo para tus datos de edición y añade una contraseña para protegerlos. Este “bloqueo” solo tiene efecto cuando datos protegidos por contraseña son compartidos como datos públicos, y cualquiera que quiera editarlos necesitará introducir la contraseña. Los datos bloqueados se pueden jugar normalmente en Edit Play (Juego editado).

Input Track Information (Añadir información de canción)

Introduce el nombre de la canción, autor y otros comentarios. También puedes definir el nivel de dificultad recomendado usando los botones de dirección (la canción no cambiará).

73 Edit Mode (Modo Edición)

Save / Load (Guardar/Cargar)

Guarda o carga datos de edición.

Los datos no se guardan automáticamente. Los cambios se perderán si sales del modo edición o abres un archivo diferente sin guardar.

Finish Editing (Terminar la edición)

Completa la edición actual y vuelve al menú Edición. Si quieres guardar los datos, hazlo antes de seleccionar esta opción o perderás todos tus cambios.

74 Edit Mode (Modo Edición)

Playing Edit Data (Jugar con datos editados)

Puedes jugar con datos editados en “Rhythm Game” ➔ “Edit Play” (Menú “Edit Play”, p. 21) y, dependiendo de lo que ocupen tus datos, en “AR Live” (p. 43). Los componentes y apariencias reflejarán la configuración establecida cuando se crearon los datos.

Select Edit Data (Seleccionar datos editados)

Para jugar con datos editados, estos deberán estar guardados en tu tarjeta de memoria. Solo podrás ver datos editados sin patrones de objetivos en forma de “vídeo”.

Favorites (Favoritos): Selecciona datos editados y pulsa el botón △ para marcarlos como favoritos. Entonces podrás encontrarlos en la pestaña de favoritos.

Network Sync (Sincronización con la red): Si has marcado como favoritos algunos datos editados que hayas subido a PSN[SM], esto quedará reflejado en sus estadísticas en línea, junto al número de veces que has jugado con estos datos.

75 Edit Mode (Modo Edición)

Select Song (Elegir canción)

Una vez seleccionados los datos editados con los que quieres jugar, elige una canción con los que jugarlos.

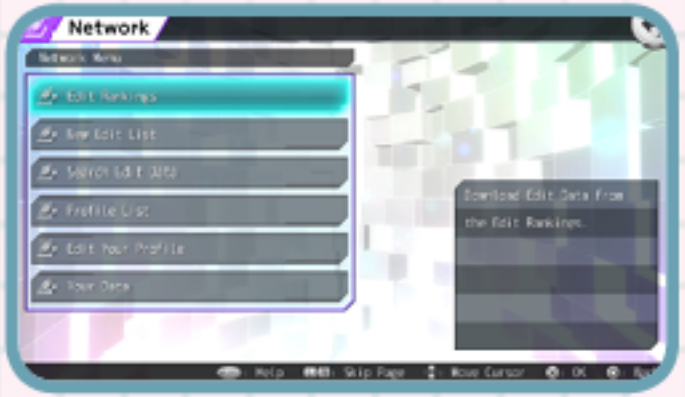
Video Track (vídeo): elige una de las canciones incluidas en *Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd*.

MP3: si los datos editados que quieres están en formato MP3, los datos del MP3 deben estar guardados en tu tarjeta de memoria. Los datos de MP3 no pueden cargarse en el servidor en línea junto a los datos editados. Para más información sobre MP3, consulta la p. 16.

76 Network (Juego en Red)

Comparte datos editados a través de PSN[SM]. Sube datos editados para compartirlos y descarga otros subidos por otros jugadores.

Consideraciones a tener en cuenta antes de usar el modo en red para compartir datos de edición:



—Precauciones al jugar en línea—

- Para conectarte a PSN[SM], necesitarás una conexión a internet, una cuenta Sony Entertainment Network y tendrás que aceptar los términos y condiciones de la misma. Se requiere el control paterno para usuarios menores de dieciocho años. Algunos de los servicios podrían requerir el uso de periféricos o ser de pago. Visita http://es.playstation.com/psn/ para más información.
- El coste de la conexión a internet correrá a cargo del usuario.
- Los datos subidos a PSN[SM] podrían ser vistos por un gran número de gente. Intenta no revelar información privada sobre otros o contenido que alguien pudiera considerar ofensivo.
- No se otorga ninguna garantía sobre los servicios en línea relacionados con este juego. Dependiendo de tu conexión a internet, podrías experimentar retrasos en los datos, pérdidas e interrupciones en la conexión. SEGA no se hace responsable de ningún daño causado a causa de desconexiones y otros problemas con la red.
- Ten en cuenta que el servicio del modo en red podría cancelarse sin previo aviso.

77 Network (Juego en Red)

Edit Rankings / New Edit List (Clasificación de datos editados/Lista de nuevos datos editados)

En este menú podrás descargar datos editados que hayan sido subidos a PSN[SM] y ordenarlos según la clasificación y la fecha en que fueron subidos. La clasificación dependerá de las veces que han sido descargados, jugados, marcados como favoritos y se calculan cada semana. Los cambios en ambas listas podrían no verse reflejados inmediatamente.

* Solo los datos editados con una marca “Ranking” (clasificación) quedarán registrados en la Clasificación de datos editados y en la Lista de nuevos datos editados.

78 Network (Juego en Red)

Search Edit Data (Buscar datos editados)

Usa los siguientes métodos para buscar datos editados para descargar:

Upload ID Search (búsqueda por ID): busca la ID asignada a unos datos editados en el momento de cargarlos.

Friends List (Lista de amigos): muestra tus amigos registrados en PSN[SM]. Selecciona un amigo de la lista para descargar los datos editados de su almacenamiento online.

Online ID Search (Búsqueda por ID online): escribe la ID online para descargar los datos editados de su almacenamiento online.

79 Network (Juego en Red)

Profile List (Lista de perfiles)

Echa un vistazo al perfil de la persona que creó los datos editados que has descargado. Abre su almacenamiento online para descargar más datos editados del mismo usuario o envíale una solicitud de amigo a través de PSN[SM].

Edit Your Profile (Edita tu perfil)

Edita tu propio perfil. Tu perfil está registrado a tu cuenta Sony Entertainment Network y será publicado en PSN[SM]. Decide si quieres mostrar o no tu fecha de nacimiento y tus estadísticas de juego.

80 Network (Juego en Red)

Your Data (Tus datos)

Sube datos de edición que hayas creado al servidor online. También podrás gestionar los datos editados que has subido a tu almacenamiento online.

Para cargar datos editados: elige un espacio en el que se lea “NO DATA” (sin datos) para cargar los datos almacenados en tu tarjeta de memoria. Al cargar datos editados, su opción de privacidad predeterminada será “Private” (privados) (otros usuarios solo podrán encontrarlos por la ID de quien los haya subido), pero puedes cambiarlo cuando quieras.

Managing Edit Data (Gestión de datos editados): para gestionar tus datos editados, elígelos en la lista y selecciona “Upload” (cargar), “Download” (descargar) o “Delete” (borrar).

- **Upload:** (Cargar) carga los datos editados guardados en tu tarjeta de memoria. También puedes actualizarlos siempre y cuando uses la misma pista de audio. Cuando actualices datos editados, su ID y la información de su registro en línea relacionada no cambiará.
- **Download:** (Descargar) guarda datos editados guardados en el almacenamiento online en tu tarjeta de memoria.
- **Delete:** (Borrar): borra unos datos editados de tu almacenamiento online.

81 Network (Juego en Red)

—Precaución al cargar datos—

- Los datos subidos a un servicio en línea pueden ser vistos por un gran número de personas. Por favor, evita publicar información privada sobre individuos o cualquier cosa que pudiera resultar ofensiva para otras personas.
- Los datos editados son compatibles con la versión del juego para el sistema PlayStation®3. Contando con que uses la misma cuenta Sony Entertainment Network, podrás acceder a los datos de sistema que hayas cargado desde ambos sistemas. Incluso si decides no publicar tus datos en las clasificaciones, podrás compartir datos entre los dos sistemas, solo tienes que mantener la opción de privacidad como “Private” al cargar los datos. Otros usuarios solo podrán encontrar tus datos editados si conocen la ID de los datos cargados.
- No podrás volver a cargar los datos que has descargado y que hayan sido creados por otros usuarios a no ser que escribas la contraseña correcta en el modo edición y los guardas como datos editados distintos.

Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd

© SEGA. SEGA y el logotipo de SEGA son marcas de comercio registradas o marcas de comercio de SEGA Corporation. Reservados todos los derechos.
© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro

"", "PlayStation", "PSVITA", "PS3", "PSN" y "LIVEAREA" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
"Sony Entertainment Network" es una marca comercial de Sony Corporation.
Library programs ©Sony Computer Entertainment Inc.

Este programa usa tipos de fuente que han sido diseñados y creados especialmente bajo licencia de FONTWORKS Inc. FONTWORKS y los nombres de fuente son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de FONTWORKS Inc.

Los tipos de fuente que aquí aparecen han sido desarrollados exclusivamente por DynaComware.

Este juego utiliza una fuente de código libre.
Copyright (c) 2013, Natanael Gama (www.ndiscovered.com . info(at)ndiscovered.com), con Reserved Font Name 'Exo'
El software de esta fuente se licencia mediante SIL Open Font License, Version 1.1.
Esta licencia aparece a continuación y también está disponible en http://scripts.sil.org/OFL

SIL OPEN FONT LICENSE Version 1.1 - 26 February 2007

PREÁMBULO
El objetivo de la Open Font License (OFL) es estimular la colaboración global para el desarrollo de proyectos relacionados con fuentes tipográficas, así como apoyar la creación de fuentes por parte de las comunidades lingüísticas y académicas y proporcionar un marco abierto en el que las fuentes pueden ser compartidas y mejoradas en asociación con otros.
La OFL permite el uso, estudio, modificación y redistribución de las fuentes autorizadas libremente, siempre y cuando no se vendan por separado. Las fuentes, incluidas las posibles obras derivadas, se pueden agrupar, incrustar, redistribuir y/o vender con cualquier software siempre que los nombres reservados no sean utilizados por las obras derivadas. Las fuentes y los derivados, sin embargo, no pueden utilizarse bajo ningún otro tipo de licencia. El requisito de que las fuentes permanezcan sometidas a esta licencia no se aplica a cualquier documento creado con las fuentes o sus derivados.
DEFINICIONES

“Software de fuente” se refiere al conjunto de archivos publicados por el titular de los derechos de copia bajo esta licencia y establecido claramente como tal. Esto puede incluir archivos de código fuente, scripts de creación y documentación.
“Nombre de la fuente reservado” se refiere a los nombres especificados como tales después de la declaración de derechos de autor.
“Versión original” se refiere a la colección de componentes del software de la fuente distribuida por el titular de los derechos de autor.
“Versión modificada” se refiere a cualquier derivado hecho añadiendo, eliminando o sustituyendo —en parte o en su totalidad— cualquiera de los componentes de la versión original, cambiando el formato o adaptando el software de la fuente a un nuevo entorno.
“Autor” se refiere a cualquier diseñador, ingeniero, programador, escritor técnico u otra persona que haya contribuido al software de la fuente.
PERMISO Y CONDICIONES
Se concede permiso, de forma gratuita, a cualquier persona que obtenga una copia del software de la fuente, para usar, estudiar, copiar, unir, integrar, modificar, redistribuir y vender copias modificadas y no modificadas del mismo, sujeto a las siguientes condiciones:
1) Ni el software de la fuente ni ninguno de sus componentes individuales, en su versión original o modificada, se pueden vender por sí mismos.
2) Las versiones originales o modificadas del software de la fuente pueden ser agrupadas, redistribuidas y/o vendidas con cualquier software, siempre y cuando cada copia contenga el aviso de copyright anterior y esta licencia. Estos pueden ser incluidos bien como archivos de texto independientes, como encabezados fácilmente legibles o en los campos de metadatos legibles por máquina apropiados dentro de los archivos de texto o binarios, siempre y cuando esos campos puedan ser fácilmente visualizados por el usuario.
3) Ninguna versión modificada del software de la fuente puede utilizar el nombre de la fuente reservado a menos que le sea otorgada una autorización por escrito por el titular de los derechos de autor. Esta restricción sólo se aplica al nombre de la fuente primaria, como se presenta a los usuarios.
4) El nombre del titular de los derechos de autor o los autores del software de la fuente no podrá ser utilizado para promover, apoyar o anunciar cualquier versión modificada, salvo para agradecer su contribución y siempre tras obtener su permiso por escrito.
5) El software de la fuente, modificado o no, en parte o en su totalidad, debe ser distribuido en su totalidad en virtud de esta licencia, y no debe ser distribuido bajo cualquier otra licencia. El requisito de que las fuentes permanezcan sometidas a esta licencia no se aplica a cualquier documento creado con el software de la fuente.
TERMINACIÓN
Esta licencia quedará automáticamente anulada y sin efecto si se incumplen cualquiera de las condiciones anteriores.
DESCARGO DE RESPONSABILIDAD EL SOFTWARE DE LA FUENTE SE PROPORCIONA “TAL CUAL”, SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN, IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR Y NO INFRACCIÓN DE DERECHOS DE AUTOR, PATENTES, MARCA REGISTRADA U OTRO DERECHO. EN NINGÚN CASO EL TITULAR DE LOS DERECHOS DE AUTOR SERÁ RESPONSABLE DE NINGUNA RECLAMACIÓN, DAÑO U OTRA RESPONSABILIDAD, INCLUYENDO CUALQUIER DAÑO GENERAL, ESPECIAL, INDIRECTO, INCIDENTAL O CONSECUENTE, YA SEA EN UNA ACCIÓN DE CONTRATO, AGRAVIO O DE OTRO TIPO, QUE SURJA DEL USO O LA IMPOSIBILIDAD DE USO DEL SOFTWARE DE LA FUENTE O DE OTROS TRATOS CON EL SOFTWARE DE LA FUENTE.
==========

aes-src-12-09-11
Copyright © 1998-2010, Brian Gladman, Worcester, UK. Todos los derechos reservados.
La redistribución y el uso de este software (con o sin modificaciones) están permitidos sin el pago de cuotas o regalías siempre que se cumplan las siguientes condiciones:
La redistribución en formato fuente debe reproducir la advertencia de derechos de autor expresada arriba, esta lista de condiciones y el descargo expresado a continuación.
La redistribución en formato binario debe reproducir la advertencia de derechos de autor expresada arriba, esta lista de condiciones y el descargo expresado a continuación en la documentación.
Este software se provee “tal y como es” sin garantía expresa o implícita con respecto a su uso, incluyendo pero no limitado a la corrección e idoneidad de su propósito.

libogg-1.2.2
Copyright © 2002, Xiph.org Foundation
La redistribución y el uso en formas fuente y/o binarias, con o sin modificaciones, están permitidas siempre que se cumplan las siguientes condiciones:
- La redistribución en formato fuente debe reproducir la advertencia de derechos de autor expresada arriba, esta lista de condiciones y el descargo expresado a continuación.
- La redistribución en formato binario debe reproducir la advertencia de derechos de autor expresada arriba, esta lista de condiciones y el descargo expresado a continuación en la documentación y/u otros materiales que se proporcionen junto con la distribución. El nombre Xiph.org Foundation o los nombres de sus contribuyentes no deben utilizarse para respaldar o promocionar productos derivados de este programa sin el permiso previo por escrito.
ESTE PROGRAMA ES PROPORCIONADO POR LOS POSEEDORES DE LOS DERECHOS DE COPIA Y SUS COLABORADORES “TAL CUAL” Y SE RECHAZA CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA INCLUYENDO, PERO PERO SIN LIMITARSE A, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR. EN NINGÚN CASO LA FUNDACIÓN O SUS COLABORADORES SERÁN RESPONSABLES DE CUALQUIER DAÑO DIRECTO, INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL, EJEMPLAR O CONSECUENTE (INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A, LA PROCURACIÓN O SUSTITUCIÓN DE BIENES O SERVICIOS; PÉRDIDA DE USO, DATOS O BENEFICIOS; O INTERRUPCIÓN DE NEGOCIO) CAUSADO SIN EMBARGO Y EN CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD, YA SEA EN CONTRATO, RESPONSABILIDAD ESTRICTA O EXTRACONTRACTUAL (INCLUYENDO LA NEGLIGENCIA U OTRAS) EMERGENTES DEL USO DE ESTE PROGRAMA, INCLUSO SI SE ADVIERTE SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS.

libvorbis-1.3.2
Copyright © 2002-2008 Xiph.org Foundation
La redistribución y el uso en formas fuente y/o binarias, con o sin modificaciones, están permitidas siempre que se cumplan las siguientes condiciones:
- La redistribución en formato fuente debe reproducir la advertencia de derechos de autor expresada arriba, esta lista de condiciones y el descargo expresado a continuación.
- La redistribución en formato binario debe reproducir la advertencia de derechos de autor expresada arriba, esta lista de condiciones y el descargo expresado a continuación en la documentación y/u otros materiales que se proporcionen junto con la distribución. El nombre Xiph.org Foundation o los nombres de sus contribuyentes no deben utilizarse para respaldar o promocionar productos derivados de este programa sin el permiso previo por escrito.
ESTE PROGRAMA SE PROPORCIONA POR LOS POSEEDORES DE LOS DERECHOS DE COPIA Y SUS COLABORADORES “TAL CUAL” Y SE RECHAZA CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA INCLUYENDO, PEROPERO SIN LIMITARSE A, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR. EN NINGÚN CASOLA FUNDACIÓN O SUS COLABORADORES SERÁN RESPONSABLES DE CUALQUIER DAÑO DIRECTO, INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL, EJEMPLAR O CONSECUENTE (INCLUYENDO,PERO SIN LIMITARSE A, LA PROCURACIÓN O SUSTITUCIÓN DE BIENES O SERVICIOS; PÉRDIDA DE USO, DATOS O BENEFICIOS; O INTERRUPCIÓN DE NEGOCIO) CAUSADO SIN EMBARGO Y EN CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD, YA SEA EN CONTRATO, RESPONSABILIDAD ESTRICTA O EXTRACONTRACTUAL (INCLUYENDO LA NEGLIGENCIA U OTRAS) EMERGENTES DELUSO DE ESTE PROGRAMA, INCLUSO SI SE ADVIERTE SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS.

Para obtener más información
sobre este juego, por favor visite

www.sega.com

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD / EPILEPSIA / CONVULSIONES

Un pequeño porcentaje de personas puede sufrir ataques de epilepsia o desmayos si se exponen a determinados patrones o destellos de luz. La exposición a determinados patrones o fondos en la pantalla o cuando se juega videojuegos puede provocar ataques de epilepsia o desmayo en dichas personas. Estas condiciones pueden provocar síntomas de epilepsia o de convulsiones no detectados anteriormente en personas que no poseen antecedentes de convulsiones o epilepsia. Si usted o algún miembro de su familia padecen epilepsia o han tenido convulsiones de cualquier tipo, consulte con su médico antes de jugar. Si usted o su hijo experimentan alguno de los siguientes problemas de salud o síntomas.

INTERRUMPA INMEDIATAMENTE el uso y consulte con su médico antes de volver a jugar:
• mareos • alteración de la visión • temblores en los ojos o los músculos
• pérdida del conocimiento • desorientación • convulsiones • cualquier movimiento

SÓLO VUELVA A JUGAR BAJO LA AUTORIZACIÓN DE SU MÉDICO.

Uso y manejo de videojuegos para disminuir la posibilidad de sufrir convulsiones

- Úselo en un área con buena iluminación y mantenga una distancia segura de la pantalla (pantalla táctil).
- Evite el uso prolongado de la consola PlayStation®Vita. Tome un descanso de 15 minutos cada una hora de juego.
- Evite jugar si está cansado o tiene sueño.

Si experimenta alguno de los siguientes síntomas, deje de usar la consola de inmediato: mareos, náuseas o una sensación similar a los mareos por movimiento; molestias o dolor en los ojos, oídos, manos, brazos u otra parte del cuerpo. Si la afección persiste, consulte con un médico.

Este software tiene licencia de uso en el aparato PlayStation®Vita en las Américas. Uso de PlayStation®Network es sujeto a los acuerdos aplicables de usuario y pólizas de privacidad encontrados en:

www.playstation.com

El logotipo de Sony Computer Entertainment
es una marca registrada de Sony Corporation.
La familia de logotipos de “PlayStation”, “PS”, y
el logotipo de PS Vita son marcas registradas de
Sony Computer Entertainment Inc.